

# TURA GRY

## 1. LICYTACJA KOLEJNOŚCI W DANEJ TURZE

Korzystając z Toru Kolejności Licytacji, licytuj kolejność w danej Turze i natychmiast wpłać do banku odpowiednią liczbę Złotych Monet (ZM). Jeśli zdecydujesz się licytować „0”, nie wpłacasz nic i spychasz pionki innych graczy umieszczonych na „0” w dół kolumny.

## 2. AKCJE GRACZA

Przeprowadź wszystkie poniższe akcje, zanim dopuścisz do gry następnego właściciela Znacznika Kolejności Tury:

### 2.1 Przesuń Znacznik Kolejności Tury

Umieść go na pierwszym wolnym polu na Torze Kolejności Licytacji.

### 2.2 Poruszanie Ludzi

Upewnij się, że ostatni Człowiek, którego umieścisz, znajduje się na Płytkę, na której jest już co najmniej 1 Człowiek tego samego koloru.

### 2.3 Sprawdzenie Kontroli nad Płytkami



Usuń wszystkich Ludzi tego samego koloru co ostatni Człowiek z ostatniej Płytki, na którą się on przemieścił. Jeśli wyczyścisz ostatnią Płytkę (ponieważ wszyscy Ludzie znajdujący się na niej byli tego samego koloru co ostatni Człowiek, którego poruszyłeś), połóż na niej jednego z twoich Wielbłądów.

### 2.4 Akcje Plemion



#### Wezyrowie – Żółte Plemię

Umieść Wezyrów przed sobą. Na koniec gry policz 1 PZ za Wezyra + 10 PZ za zgromadzenie największej ilości Wezyrów.



#### Starsi – Białe Plemię

Umieść Białe Plemię Starszych przed sobą. Wykorzystaj ich do zdobycia Dżinów lub policz 2 PZ za Starszego na koniec gry.



#### Kupcy – Zielone Plemię

Umieść Kupców w materiałowym woreczku i weź odpowiadającą im liczbę Kart Zasobów, zaczynając od początku rzędu.



#### Budowniczy – Niebieskie Plemię

Umieść Budowniczych w materiałowym woreczku i weź określoną liczbę sztuk złota równą: (liczbie Budowniczych + Karty Niewolników, o ile je posiadasz) x liczba Płytek z niebieskim oznaczeniem otaczających Płytkę, na której skończyłeś, wliczając tę Płytkę, jeśli miała niebieskie oznaczenie.



#### Zabójcy – Czerwone Plemię

Umieść Czerwone Plemię Zabójców w materiałowym woreczku. Zabijasz 1 Człowieka znajdującego się na Płytkę oddalonej o: (liczbę Zabójców + karty Niewolników, o ile je posiadasz). Jeśli wyczyścisz tę Płytkę, umieść na niej jednego ze swoich Wielbłądów ALBO wyeliminuj 1 Żółtego Wezyra ALBO Białego Starszego znajdującego się przed jednym z twoich przeciwników.

### 2.5 Akcje Płytek

Jeśli Płytkę, na której skończyłeś swój Ruch, ma symbol oznaczony CZERWONĄ strzałką, MUSISZ wykonać następującą Akcję:



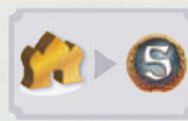
#### OAZA

Umieść 1 Palmę na tej Płytkę.



#### WIOSKA

Umieść 1 Pałac na tej Płytkę.



Na wszystkich innych Płytkach możesz wykonać Akcje Płytek na własny użytek, jeśli masz ochotę:



#### MAŁY HANDEL

Zapłać 3 Złote Monety, aby wziąć 1 z 3 Kart Zasobów z początku rzędu.



#### DUŻY HANDEL

Zapłać 6 Złotych Monet, aby wziąć 2 z 6 Kart Zasobów z początku rzędu.



#### MIEJSCA ŚWIĘTE

Zapłać za pomocą 2 Starszych albo 1 Starszego i 1 Niewolnika, aby wziąć Dżina. Możesz teraz przyzwać moce Dżina, jeśli masz wystarczająco pieniędzy, by opłacić ich koszt.

### 2.6 Sprzedaż Towarów (opcjonalnie)

Jeśli potrzebujesz Złotych Monet, możesz sprzedawać część KOMPLETÓW Towarów (ale nie Niewolników).

Usuń je, aby pobrać z banku odpowiadającą im liczbę Złotych Monet, zależną od tego, ile różnych Kart Towarów posiadasz w zestawie.

1"	2"	3"	4"	5"	6"	7"	8"	9"
1	3	7	13	21	30	40	50	60

## 3. SPRZĄTANIE

Uzupełnij, jeśli trzeba, rzędy Kart Zasobów i Kart Dżinów.

## KONIEC GRY

Gra trwa do momentu, w którym na koniec Tury jeden z graczy położy swojego ostatniego Wielbłąda na Płytkę ALBO nie będzie miał więcej możliwych ruchów Ludzi. Aby wyłonić zwycięzcę, podliczcie punkty, używając karty punktacji.

# Dżiny z Nagali



## AL-AMIN

Na koniec gry każda para Niewolników, którą posiadasz zmienia się w jedną Dziką Sprzedaż według twojego uznania.



## ANUN-MAK

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik  
Wybierz pustą Płytkę (bez Wielbłądów, Ludzi, Palm i Pałaców). Umieść 3 Ludzi na tej Płytce (wyciągniętych losowo z materiałowego woreczka).



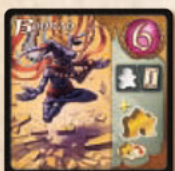
## BA'AL

Za każdym razem, gdy ktoś zdobędzie Dżina, pobierz z banku 1 ZM. Jeśli zdobędzie go twój przeciwnik, pobierz 2 ZM.



## BOAZ

Twoje Plemię Starszych i Wezyrów jest chronione przed plemieniem Zabójców.



## BOURAQ

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik  
Umieść 1 Pałac na dowolnej Wiosce.



## ECHIDNA

Koszt: 1 Starszy + (1 Starszy albo 1 Niewolnik)

Podwój liczbę ZM, które twoi Budowniczości zdobędą w tej turze.



## ENKI

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik

Umieść 1 Palmę na dowolnej Oazie.



## HAGIS

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik

Kiedy chcesz umieścić Pałac, możesz położyć go na dowolnej sąsiadującej Płytce.



## HAURVATAT

Na koniec gry, każda z twoich Palm jest warta 5 PZ zamiast 3.



## IBUS

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik  
Twój Zabójca zabija 2 Ludzi dowolnego koloru znajdujących się na tej samej Płytce albo zabija 2 Starszych i/albo Wezyrów należącego do tego samego przeciwnika.



## JAFAR

Na koniec gry każdy Wezyr, którego posiadasz, jest wart 3 PZ zamiast 1.



## KANDICHA

Za każdym razem, gdy twój Zabójca zabije: Kupca - dobierz 1 Kartę Zasobów z wierzchu stosu Zasobów; Budowniczego - pobierz ZM, które pobralby Budowniczy; Wezyra lub Starszego - umieść go przed sobą, zamiast go zabijać.



## KUMARBI

Koszt: co najmniej 1 Niewolnik

Podczas licytacji Kolejności w Turze, za każdego odrzuconego Niewolnika, twój koszt licytacji jest zmniejszony o 1.



## LAMIA

Koszt: 1 Starszy albo 1 Niewolnik

Gdy chcesz umieścić Palmę, możesz położyć ją na dowolnej sąsiadującej Płytce.



## LETA

Koszt: 1 Starszy + (1 Starszy albo 1 Niewolnik)

Przejmij kontrolę nad 1 pustą Płytką (bez Wielbłądów, Ludzi, Palm i Pałaców). Umieść na niej swojego Wielbłąda.



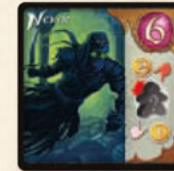
## MARID

Za każdym razem, gdy podczas Ruchu Człowiek jest umieszczany na jednej z twoich płytek, pobierz 1 ZM, jeśli to ty wykonałeś Ruch. Pobierz 2 ZM, jeśli Ruch wykonał twój przeciwnik.



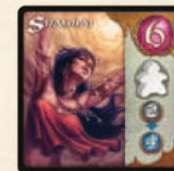
## MONKIR

Za każdym razem, gdy umieszczasz Pałac, pobierz 1 ZM. Pobierz 2 ZM, jeśli Pałac umieszcza twój przeciwnik.



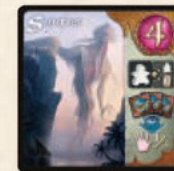
## NEKIR

Za każdym razem, gdy zabijasz Zabójcą 1 lub więcej Ludzi, pobierz 1 ZM. Pobierz 2 ZM, jeśli zabija twój przeciwnik.



## SHAMHAT

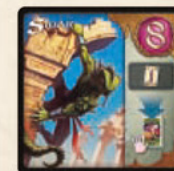
Na koniec gry każdy z twojego Plemienia Starszych jest wart 4 PZ zamiast 2.



## SIBITTIS

Koszt: 1 Starszy + (1 Starszy albo 1 Niewolnik)

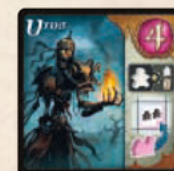
Dobierz 3 Dżiny z wierzchu stosu Dżinów. Zatrzymaj 1, odrzuć 2 pozostałe.



## SLOAR

Koszt: 1 Niewolnik

Dobierz wierzchnią kartę ze stosu Zasobów.



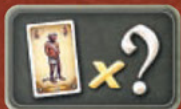
## UTUB

Koszt: 1 Starszy + (1 Starszy albo 1 Niewolnik)

Przejmij kontrolę nad 1 Płytką, jeśli znajdują się na niej tylko Ludzie (bez Wielbłądów, Palm lub Pałaców); umieść na niej 1 ze swoich Wielbłądów.



1 Niewolnik



1 albo więcej Niewolnik(ów)



WEZYROWIE



STARSI



BUDOWNICZOCIE



KUPCY



ZABÓJCY



1 Starszy lub 1 Niewolnik



1 Starszy + (1 Starszy lub 1 Niewolnik)